

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Karakteristik Sekolah**

Studi ini mengambil tempat di SMK Bahagia Bandung, yang berlokasi di Jl. Klindungan III No.11, Turangga, Kecamatan Lengkong, Kota Bandung. SMK Bahagia Bandung menawarkan tiga program keahlian: perhotelan, kuliner/tataboga, serta teknik komputer dan jaringan. Secara geografis sekolah ini sangat strategis yaitu berada di lingkungan pelajar dengan karena berdekatan dengan banyak sekolah lain. Program keahlian perhotelan di SMK Bahagia merupakan salah program keahlian favorit karena sudah memiliki peringkat akreditasi “A”, Adapun 2 program keahlian lainnya yaitu jasa boga dan Teknik komputer dan jaringan masih terakreditasi “B”.

Subjek penelitian SMK ini adalah siswa kelas X Perhotelan 1 dan 2. Kelas X Perhotelan 1 dan 2 memiliki 37 siswa, yang digunakan sebagai sampel penelitian, di mana Kelas X Perhotelan 1 dijadikan kelas eksperimen dan Kelas X Perhotelan 2 sebagai kelas kontrol. Karakteristik kedua kelas ini berbeda: Kelas X PH1 lebih aktif, sementara Kelas X PH2 lebih pasif. Namun, keduanya memiliki tingkat kecerdasan yang hampir sama berdasarkan nilai PTS semester ganjil..

Kedua kelas memiliki rasa antusias yang baik saat guru menyampaikan pembelajaran, tetapi respon yang diberikan belum memiliki landasan yang kuat sehingga perlu terus diarahkan, hal tersebut dikarenakan pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan masih kurang. Berdasarkan hal tersebut peneliti melihat sebuah potensi yang harus dikembangkan untuk dapat menyesuaikan dengan siswa di kelas. Maka dari itu perlu media pembelajaran yang bisa memberikan gambaran terkait dunia perhotelan secara nyata sehingga bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta agar siswa bisa mengemukakan argumen yang memiliki landasan berpikir yang tepat.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Penelitian merupakan suatu tindakan untuk mencari, mencatat, memeriksa dan mengagregasi laporan hasil (Saputra, 2013). Metode dalam ranah ilmu pengetahuan sangat erat kaitannya dengan kerangka kerja dan mencakup persoalan

bagaimana upaya memahami pasal yang menjadi tujuan ilmu yang dimaksud. Berkaitan dengan hal tersebut, bagian-bagian ilmu menumbuhkan pendekatan-pendekatan yang disesuaikan dengan objek kajian ilmu yang diacu. Dalam kata lain suatu metode dipilih dengan mempertimbangkan kewajarannya terhadap objek kajian (Hardani et al, 2020).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penyelidikan logis. Inti dari metode kuantitatif adalah untuk membuat dan memanfaatkan model numerik, spekulasi atau kemungkinan spekulasi yang berhubungan dengan keanehan biasa (Hardani et al, 2020). Bagian penting dari eksplorasi kuantitatif adalah pengukuran dengan tujuan mencari garis besar atau jawaban terhadap kausalitas dari sebuah fenomena (Siyoto & Sodik, 2015).

Metode eksperimen adalah penelitian yang diterapkan terhadap faktor-faktor yang belum ada informasinya, sehingga penting dilakukan siklus pengendalian dengan memberikan perlakuan tertentu untuk menyelidiki subjek yang pengaruhnya kemudian diketahui/diperkirakan hasilnya. Eksperimen digunakan untuk mengetahui apa arti faktor-faktor bagi subjek dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2014). Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan hubungan yang kuat antar variabel.

Dalam teknik uji coba terdapat 3 jenis rencana eksplorasi yang dapat dimanfaatkan, antara lain Preeksperimental, true eksperimental, dan quasiaeksperimental. Replikasi, pengacakan, dan pembanding adalah tiga elemen penting yang membedakan ketiga jenis rancangan eksperimen ini satu sama lain. Eksperimen yang sebenarnya adalah eksperimen yang ketiga unsurnya terpenuhi. Disebut pra-eksperimental jika hanya terdiri dari beberapa dari ketiga komponen tersebut. Sedangkan jika penelitian mengusahakan memenuhi ketiga komponen di atas, namun belum sampai pada taraf sebenarnya, maka disebut quasi eksperimen (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Alasan peneliti memilih memilih kuasi eksperimen adalah karena pada umumnya penelitian di bidang Pendidikan dilakukan mengembangkan hakikat pembelajaran. Selanjutnya dihubungkan dengan upaya untuk menguji dampak bahan ajar, media, strategi atau

praktik baru terhadap hasil pembelajaran, oleh karena itu teknik kuasi eksperimen adalah strategi yang masuk akal untuk melacak dampak perlakuan tertentu terhadap efeknya dalam kondisi terkendali (Hardani, 2020).

Desain kuasi eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non-equivalent control group design*. Desain ini termasuk dalam jenis desain eksperimen semu. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara acak, kemudian diberikan pretest untuk menentukan keadaan awal hasil belajar dari kedua kelompok tersebut. Adapun hasil pretest yang baik adalah Ketika tidak terdapat hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas maka dapat dikatakan kedua kelas tersebut homogen. Setelah dilakukan pretest Kelompok eksperimen kemudian akan menerima perlakuan yang berbeda dari kelompok kontrol, dan post-test akan diberikan untuk mengetahui efek perlakuan. Berkenaan dengan penelitian ini perlakuan yang dimaksud adalah pemanfaatan media pembelajaran Abacre HMS pada pembelajaran di kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Desain non-equivalent control group design konfigurasi pemeriksaannya adalah sebagai berikut

Tabel 3.1 Desain Kuasi Eksperimen bentuk Nonequivalent control group design

Grup	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kelas Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- X: Perlakuan (intervensi media pembelajaran abacre hotel management system dalam pembelajaran)
- O<sub>1</sub>: Pretest yang dilakukan terhadap kelas eksperimen
- O<sub>2</sub>: Posttest yang dilakukan setelah perlakuan pada kelas eksperimen
- O<sub>3</sub>: Pretest yang dilakukan pada kelas kontrol
- O<sub>4</sub>: Posttest kelas kontrol

Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas X Perhotelan SMK Bahagia Bandung tahun ajaran 2023/2024 sejumlah 37 orang.

### 3.3 Desain Pengembangan Media Pembelajaran Abacre Hotel Management System

Penelitian ini didesain untuk memanfaatkan software hotel system abacre hotel management system sebagai media pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya dalam mengembangkan hasil belajar pesertadidik pada pembelajaran *front office*. Pemanfaatan tersebut didasarkan kepada kebutuhan terkait adanya media pembelajaran yang dapat menampilkan gambaran nyata tentang bagaimana *hotel management system* di gunakan di perhotelan selain itu juga untuk mendukung pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran *front office*.

Abacre Hotel Management System adalah salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai sistem manajemen hotel yang memuat konten mulai dengan pembuatan reservasi dan diakhiri dengan laporan dan pajak. Abacre HMS ditujukan untuk digunakan pada banyak PC, dan memiliki tingkat persetujuan yang solid dan aman. Program ini dapat diatur untuk uang, biaya, dan tip apa pun. Cek, uang tunai, atau kartu kredit merupakan bentuk pembayaran yang dapat diterima, perangkat lunak ini bekerja untuk pemeliharaan pengunjung dan pembukuan akuntansi tamu.

Software ini dirancang dengan tampilan yang sederhana untuk memudahkan penggunaannya. Pada abace HMS terdapat 10 tab/jendela utama yang dapat diakses yang terdiri dari reservations, stays, new order, orders, clients, shifts, End of Dat, Reports, Email Sender, dan Log off. Di dalam jendela utama tadi terdapat jendela-jendela lainnya yang bisa diakses. Akan tetapi untuk pemanfaatannya dalam pembelajaran *front office* materi reservasi peneliti hanya akan berfokus kepada menu tab yang berhubungan dengan pembelajaran reservasi yaitu menu tab reservations dan stays.

Sebelum dapat dimanfaatkannya Abacre HMS dalam pembelajaran, software ini memerlukan terlebih dahulu set up mengenai berbagai macam data base hotelnya. Untuk melakukan set up data base peneliti perlu membuat akun vendor di abacre cloud net untuk mendapatkan *database certificate*. Adapun beberapa database yang harus di input antar lain jenis kamar, nomor kamar, harga kamar,

metode pembayaran. Detail database yang peneliti gunakan untuk materi perhotelan yang digunakan adalah

1. Jenis kamar: twin, superior dan family room
2. Harga kamar
  - twin room : RP 350.000 per nights
  - superior room : RP 350.000 per nights
  - family room : RP 650.000 per nights
3. Payment methods : cash, transfer, Card Booking.com, ticket.com, MG Holliday

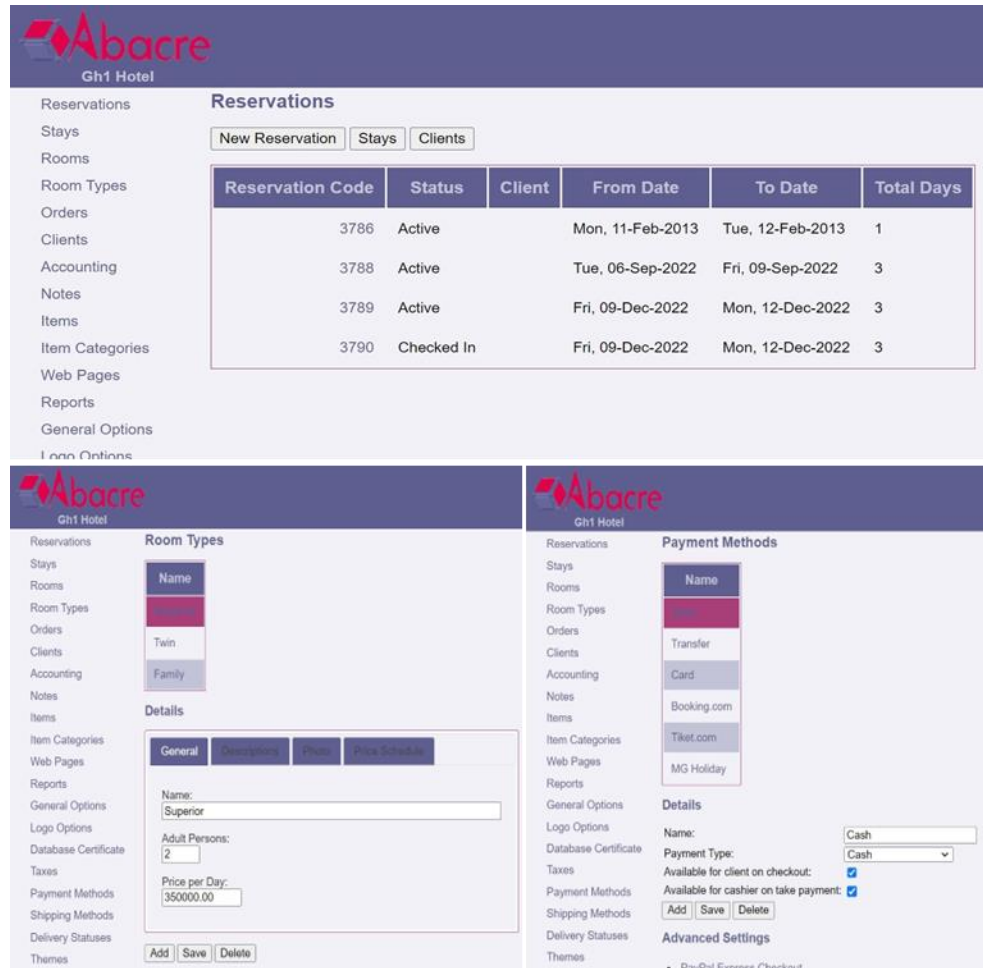
Keunggulan utama dari abacre hotel management system sebagai media pembelajaran yaitu dapat di install di perangkat computer maupun laptop secara gratis, dimana system managemen hotel lain seperti hanya bisa diakses dengan berlangganan berbayar dan cenderung mahal yang membuatnya tidak bisa di implementasikan di sekolah. Abacre hotel management system juga mampu memberikan gambaran mengenai bagaimana system managemen yang digunakan di hotel terhadap peserta didik. Selain itu ada beberapa keunggulan lagi dari abacre hotel management system, diantaranya:

- a. menampilkan *feature* yang umum digunakan pada *software* manajemen hotel mudah dan sederhana untuk pelajari.
- b. Database dapat di set up dan sesuaikan dengan materi pembelajaran.
- c. Dapat digunakan diberbagai device selama login dengan *database certificate* yang sama
- d. Sistem yang terus dikembangkan (update berkala).

Abacre HMS disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengatasi masalah materi reservasi khususnya yang terkait dengan sistem komputer hotel. Untuk tampilan media secara lebih jelasnya, sebagai berikut.

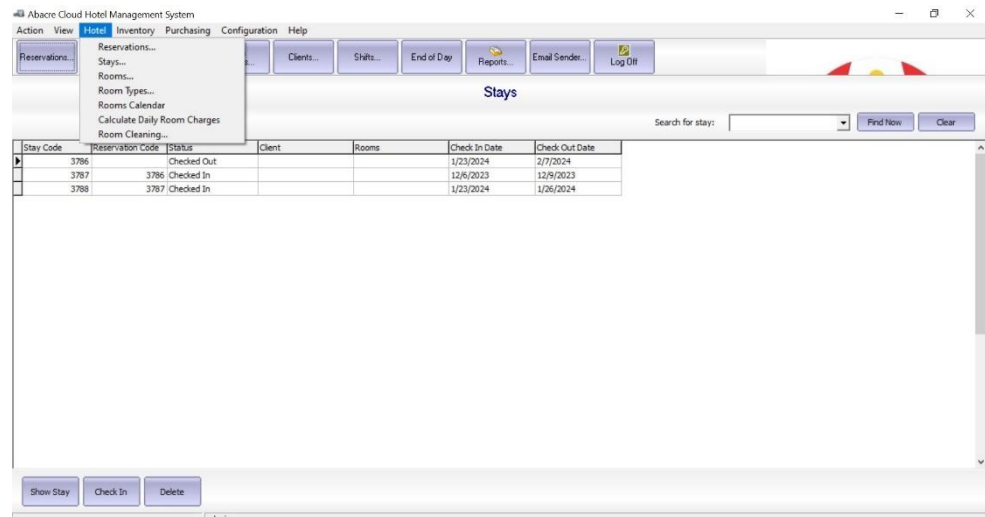
4. Tampilan set up database abacre HMS terdapat 21 tab yang bisa di akses diantaranya *reservations, stays, rooms, room types, orders, Clients, Accounting, Notes, Items, Item categories, web pages, reports, general options, logo options, data base certificate, taxes, payment methods,*

*shipping methods, delivery statuses, themes, styles editor.* Dalam penelitian ini peneliti berfokus melakukan set up database yang berhubungan dengan materi reservasi yaitu pada *tab reservations, stays, room, room types* dan *payment methods*.



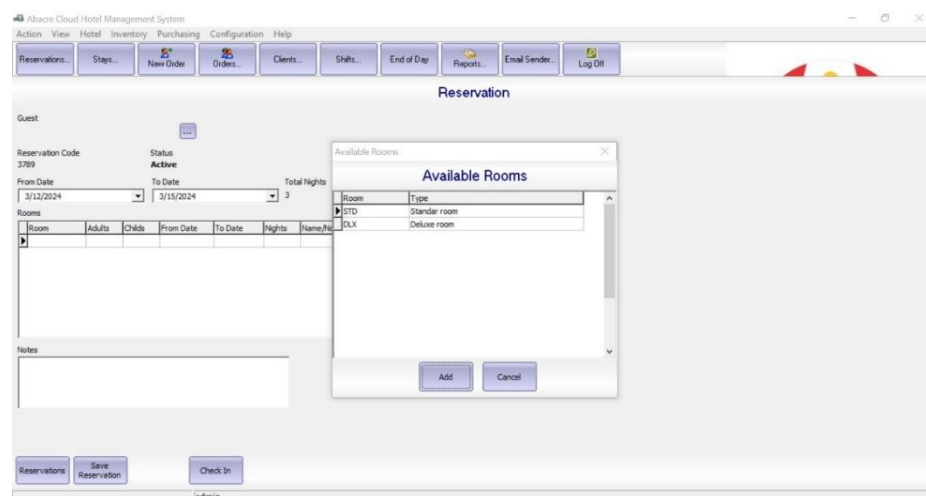
Gambar 3.1 Tampilan set up database abacre HMS

5. Layar utama Abacre HMS terdapat 10 *tab/jendela* utama yang dapat diakses yang terdiri dari *reservations, stays, new order, orders, clients, shifts, End of Date, Reports, Email Sender, dan Log off*.



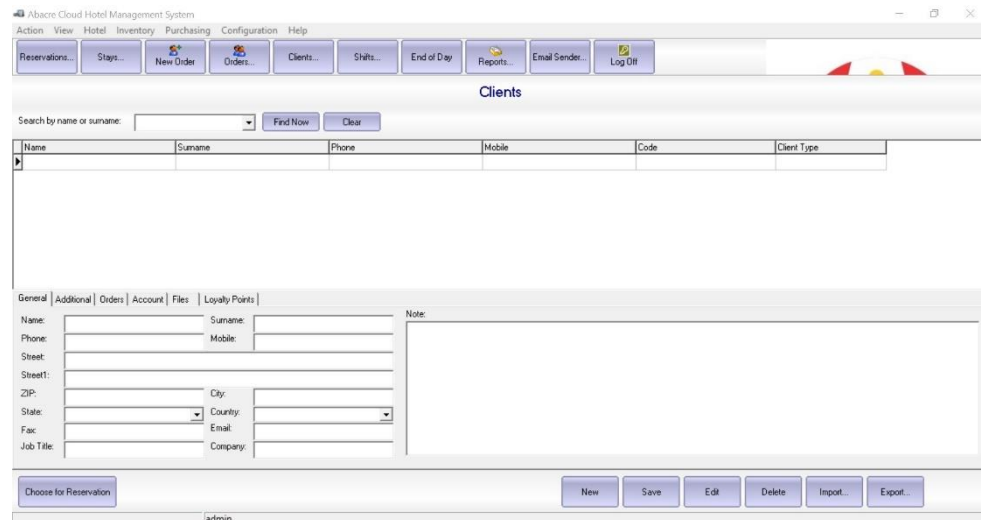
Gambar 3.2 Layar utama Abacre HMS

6. Menu “*add reservation*” menu ini berfungsi untuk menambahkan reservasi baru, didalamnya terdapat beberapa data tamu yang perlu diisi antara lain *guest arrival date* (kedatangan tamu), *guest departure date* (keberangkatan tamu), *guest identity* (Identitas tamu), *room types* (tipe kamar), *payment method* (metode pembayaran), dan *notes* (catatan).



Gambar 3.3 Menu “*add reservation*” dalam Abacre HMS

7. Menu “*guest information*” menu ini berfungsi untuk mengisi data tamu yang akan menginap di hotel, Adapun data yang harus diisi antara lain name, phone number, address, city, state, country, fax, email, job title, company dan note. Guest information ini adalah sebagai database bagi hotel terkait tamu mana saja yang pernah menginap di hotel tersebut.



Gambar 3.4 Menu “guest information” dalam Abacre HMS

### 3.4 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen, model *non-equivalent control group design* dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penyelidikan logis. Inti dari metode kuantitatif adalah untuk membuat dan memanfaatkan model numerik, spekulasi atau kemungkinan spekulasi yang berhubungan dengan keanehan biasa (Hardani et al, 2020). Bagian penting dari eksplorasi kuantitatif adalah pengukuran dengan tujuan mencari garis besar atau jawaban terhadap kausalitas dari sebuah fenomena (Siyoto & Sodik, 2015).

Metode eksperimen adalah penelitian yang diterapkan terhadap faktor-faktor yang belum ada informasinya, sehingga penting dilakukan siklus pengendalian dengan memberikan perlakuan tertentu untuk menyelidiki subjek yang pengaruhnya kemudian diketahui/diperkirakan hasilnya. Eksperimen digunakan untuk mengetahui apa arti faktor-faktor bagi subjek dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2014). Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan hubungan yang kuat antar variabel. Alasan peneliti memilih memilih kuasi eksperimen adalah karena pada umumnya penelitian di bidang Pendidikan dilakukan mengembangkan hakikat pembelajaran. Selanjutnya dihubungkan dengan upaya untuk menguji dampak bahan ajar, media, strategi atau praktik baru terhadap hasil pembelajaran, oleh karena itu teknik kuasi eksperimen adalah strategi yang masuk akal untuk



melacak dampak perlakuan tertentu terhadap efeknya dalam kondisi terkendali (Hardani, 2020).

### 3.4.1 Desain Eksperimen untuk Abacre HMS

Eksperimen selanjutnya digunakan untuk menguji media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menggunakan software Abacre HMS. strategi uji coba adalah penelitian yang digunakan untuk melacak dampak perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian dalam kondisi terkendali. Tujuan penggunaan metode eksperimen adalah mengumpulkan sebanyak mungkin data yang relevan dengan permasalahan penelitian dengan menggunakan bahan, waktu, dan biaya sesedikit mungkin. Hal ini memastikan bahwa penelitian adalah waktu, uang, dan energi yang efisien dan efektif dari sudut pandang teknis dalam "pengertian" statistik.

Dalam penelitian ini abacre akan diuji coba menggunakan skema kuasi eksperimen model non-equivalent control group design. Sementara itu, pada kuasi eksperimen Abacre, peneliti menitikberatkan pada uji coba abacre sebagai media pembelajaran di kelas dalam pembelajaran front office. (Ali & Asrori, 2014) mengklaim bahwa studi kuasi eksperimen mengungguli studi eksperimental sebenarnya, khususnya dalam penelitian sosial dan perilaku. Cara manusia berperilaku sangat membingungkan, begitu banyak elemen yang dapat memengaruhi perilaku. Cara-cara yang dilakukan dalam mengarahkan semi tes dalam eksplorasi ini adalah:

1. Memilih sekolah yang akan digunakan sebagai tempat melakukan tempat penelitian
2. Menentukan subjek penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu kelas eksperimen dan kontrol
3. Membuat instrumen untuk mengukur hasil belajar.
4. Membuat susunan langkah untuk pengambilan data
5. Memanfaatkan metode statistik yang tepat untuk menganalisis data.

### 3.5 Populasi dan sampel

Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada kelompok yang mempunyai kualitas serupa (area spekulasi). Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi dari program keahlian Perhotelan di SMK Bahagia Bandung. Kelas eksperimen dan

kontrol berasal dari sekolah yang sama, hanya satu sekolah yang digunakan untuk melakukan penelitian.

Proses penentuan peserta ditentukan dengan memilih dua kelas yang mempelajari materi reservasi agar sesuai dengan tujuan penelitian, maka dipilihlah X jurusan perhotelan di SMK Bahagia Bandung karena kesesuaian materi tersebut. Berdasarkan materi yang digunakan dalam penelitian ini, Kelas X diambil sebagai “sampel” materi ini merupakan materi front office pokok bahasan reservasi yang digunakan pada kelas X. Selain itu pihak sekolah memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada kelas X karena siswa kelas XI sudah fokus pada praktik kerja lapangan

### **3.5.1 Populasi**

Populasi merupakan kelompok yang subjek yang memiliki mempunyai kualitas dan karakteristik yang serupa (area spekulasi). yang telah ditetapkan sebelumnya oleh peneliti untuk diteliti yang selanjutnya akan diambil kesimpulan berdasarkan variabel apa yang diteliti (Sugiyono, 2014). Populasi adalah suatu subjek yang berada dalam suatu wilayah dan memenuhi kebutuhan khusus yang berkaitan dengan persoalan penelitian (Riduwan Husdarta, 2012). Dengan demikian, cenderung diasumsikan bahwa suatu populasi adalah kumpulan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang dapat digunakan sebagai data penelitian.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X jurusan Perhotelan di SMK Bahagia Bandung. SMK Bahagia Bandung dipilih sebagai lokasi penelitian yaitu tidak terlepas dari pertimbangan peneliti sendiri diantaranya: Pertama, pihak sekolah sudah memiliki perjanjian Kerjasama dengan prodi peneliti; kedua, pihak sekolah telah bersedia untuk dilakukannya penelitian di sekolah tersebut; ketiga, adanya kesesuaian materi yang diujikan dalam penelitian ini dengan yang sedang dipelajari di sekolah; keempat, tersedianya kelas dan peserta didik yang diperlukan dan sesuai dengan penelitian ini.

Dasar pemilihan populasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa materi reservasi dalam pembelajaran front office diajarkan di kelas X perhotelan. Pemilihan populasi sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan serta

jumlah sampel siswa yang memadai. Oleh karena itu, peneliti meyakini bahwa populasi yang paling cocok untuk penelitian ini adalah siswa kelas X dari jurusan perhotelan.

### 3.5.2 Sampel

Data yang dikumpulkan dari populasi disebut sebagai sampel. Sampel adalah yang dianggap mampu merepresentasikan keseluruhan populasi sebagai sumber data penelitian. Agar sampel memiliki kondisi atau karakteristik yang sesuai dengan yang akan diteliti, sampel harus memiliki karakteristik dan atribut yang sama dengan populasi. Adapun cara untuk memilih sampel yang representatif dari populasi adalah dengan teknik sampling.

Dalam pengujian ini, metode sampling yang digunakan adalah simple random sampling, yang berarti memilih sampel dari populasi secara acak tanpa mempertimbangkan lapisan atau tingkatan dalam populasi, dengan asumsi bahwa populasi tersebut dianggap homogen atau seragam.

Dalam menentukan sampel, peneliti memilih 2 kelas yang tingkat kognitif tidak jauh berbeda yaitu didasarkan kepada data nilai penilaian tengah semester (PTS) semester ganjil siswa kelas 10 jurusan perhotelan di SMK Bahagia Bandung. Peneliti memilih kelas X perhotelan 1 dengan nilai rata-rata PTS 56.4 dan X perhotelan 2 dengan nilai rata-rata PTS 58.8 sebagai sampel, dimana kelas yang diposisikan sebagai kelas eksperimen adalah kelas X PH1 dan kelas kontrol adalah X PH2.

*Tabel 3.2 Sampel penelitian*

<b>Kelas</b>	<b>Nilai rata-rata PTS</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
<b>Kelas eksperimen</b> (X Perhotelan 1)	56.4	26 orang
<b>Kelas kontrol</b> (X perhotelan 2)	58.8	25 orang

### 3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek suatu penelitian yang menjadi fokus penelitian guna mengumpulkan informasi tentangnya untuk selanjutnya menarik

kesimpulan dari hasil temuan (Arikunto, 2014). Menentukan variabel penelitian harus dilakukan dengan benar dalam kegiatan penelitian. Jika peneliti melakukan kesalahan dalam menentukan variabel penelitian, maka kesalahan tersebut akan berlanjut ketika menerapkan teori dan ketika mendefinisikannya (Soesilo, 2019).

Studi ini akan menyelidiki dua variabel: variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, sedangkan variabel bebas adalah variabel yang mempunyai pengaruh terhadap suatu peristiwa sehingga diketahui pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dan variabel bebas yaitu media pembelajaran Abacre HMS. Selanjutnya pada pengujian ini media pembelajaran gratis Abacre (X) diestimasi untuk melihat besarnya pengaruh yang dimilikinya dalam mengembangkan hasil belajar siswa yang merupakan variabel komitmen (Y). Hasil belajar ditetapkan dengan pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol.

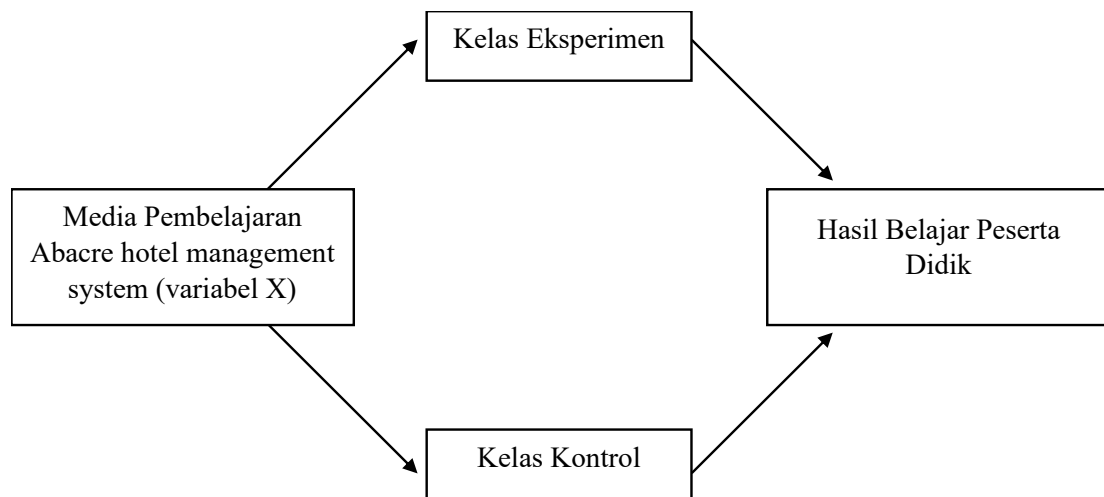
#### 1. Variabel X

Variabel bebas adalah aspek yang jika muncul akan menyebabkan (mengubah) kondisi atau nilai. Oleh karena itu, variabel independen muncul terlebih dahulu, baru kemudian variabel-variabel lainnya menyusul. Peneliti tidak bisa salah dalam menentukan variabel independen dalam serangkaian upaya ilmiah. Variabel bebas bukanlah suatu kondisi yang sepenuhnya otonom dari keberadaan variabel dependen. Oleh karena itu, kehadiran faktor bebas pada umumnya berkaitan atau berhubungan dengan kehadiran faktor lingkungan (Soesilo, 2019). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Abacre hotel management system.

#### 2. Variabel Y

Variabel dependen muncul karena adanya faktor dari variabel bebas. Hasil belajar siswa merupakan variabel terikat penelitian. Hasil belajar pada tahap eksplorasi diperkirakan dengan melibatkan tes perkembangan berupa tes pengambilan keputusan berbeda dengan materi reservasi. Nilai hasil pre dan post-test yang dilakukan siswa sebelum dan sesudah

pembelajaran dengan media pembelajaran Abacre Hotel Management System akan digunakan untuk menentukan ranah kognitif siswa pada penelitian ini. Kecukupan pemahaman pemanfaatan media Abacre diketahui melalui melihat skor hasil belajar antara kelas eksplorasi dan kelas kontrol. Berikut penjelasan singkat mengenai kedua variabel dalam penelitian ini agar lebih mudah dipahami.



Gambar 3.5 Variabel Penelitian

Tabel 3.3 Variabel dan Indikator penelitian menurut Ricardo dan meilani (2017)

VARIABEL	INDIKATOR
Hasil belajar (Y) (Ricardo & Meilani, 2017)	Memahami materi pembelajaran melalui media pembelajaran
	Mendeskripsikan ruang lingkup materi pada media pembelajaran
	Memperlihatkan sikap dan nilai sesuai dengan materi.
	Memperlihatkan keyakinan terhadap pemahaman yang didapatkan
	Memiliki keterampilan dalam mengaplikasikan materi
	Memahami suatu peristiwa dengan pengembangan keterampilan praktik

### 3.7 Hipotesis Penelitian

Penelitian terdahulu menunjukkan dampak penggunaan media pembelajaran berbasis komputer terhadap pembelajaran memiliki dampak yang positif dalam mengembangkan hasil belajar (Ainin & Saefuddin, 2016). Terdapat hubungan positif dan signifikan antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan media

Muhammad Maulana Sadewa, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN "ABACRE HOTEL MANAGEMENT SYSTEM" TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE POKOK BAHASAN RESERVASI DI KELAS X PERHOTELAN SMK BAHAGIA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran berbantuan komputer dengan hasil belajar dalam program keahlian akomodasi pethotelan. (Irwanto & Guswiani, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran front office.

Berdasarkan uraian diatas peneliti berpendapat bahwa pembelajaran berbantuan media komputer menggunakan *software hotel system* memiliki efek positif. Oleh karena itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis rumusan masalah pertama.

Ha: Terdapat pengaruh media Abacre HMS dalam mengembangkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah di kelas eksperimen SMK Bahagia Bandung.

Ho: Tidak terdapat pengaruh media Abacre HMS dalam mengembangkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah di kelas eksperimen SMK Bahagia Bandung.

2. Hipotesis rumusan masalah kedua.

Ha: Terdapat pengaruh model konvensional dalam mengembangkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas kontrol SMK Bahagia Bandung.

Ho: Tidak terdapat pengaruh model konvensional dalam mengembangkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas kontrol SMK Bahagia Bandung.

3. Hipotesis rumusan masalah ketiga.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan setelah pembelajaran dengan menggunakan Abacre HMS dalam hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media Abacre HMS pada pembelajaran front office di SMK Bahagia Bandung.

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan setelah pembelajaran dengan menggunakan Abacre HMS dalam hasil

belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media Abacre HMS pada pembelajaran front office di SMK Bahagia Bandung.

### **3.8 Definisi Operasional**

#### **1. Media pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk mendekatkan kedua belah pihak, yakni guru dan siswa, guna meningkatkan komunikasi dan interaksi dalam pendidikan di sekolah. (Sahid, 2010) (Sudin & Saptani, 2009). Kaitan media pembelajaran adalah sebagai alat dalam memenuhi kebutuhan siswa dan menunjang pembelajarannya, oleh karena itu media pembelajaran perlu memuat informasi secara tepat dan sesuai agar dapat memberikan kebermanaan untuk civitas akademik dalam konteks SMK yaitu guru dan siswa. Pada penelitian ini media pembelajaran yang diuji adalah Abacre hotel management system.

#### **2. Abacre hotel management system**

Sistem Manajemen Hotel Cloud Abacre adalah sistem manajemen hotel/motel cloud yang terdiri dari dua bagian utama: perangkat lunak klasik untuk Windows yang bekerja dengan database yang terletak di cloud dan bagian berbasis web yang mewakili situs web hotel. Ini adalah solusi lengkap, dimulai dengan reservasi dan check in/check out, dan diakhiri dengan laporan penagihan dan pajak. Abacre hotel management system adalah modul dasar untuk menjalankan komputerisasi manajemen hotel (Hotel Management System). Software ini merupakan software yang user friendly dengan memberikan tampilan menu yang sederhana sehingga memudahkan penggunaannya dalam operasional.

#### **3. Hasil belajar**

Hasil belajar yang direncanakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif, berkaitan kepada aspek intelektual dengan

indikator pencapaiannya siswa mampu memahami materi pembelajaran melalui media pembelajaran, ranah afektif, berhubungan dengan sikap dengan indikator pencapaiannya yaitu siswa mampu memperlihatkan sikap dan nilai sesuai dengan materi Ranah psikomotorik, berhubungan dengan keterampilan, dengan indikator pencapaian yaitu siswa memiliki keterampilan dalam mengaplikasikan materi. Pengukuran hasil belajar dilakukan menggunakan soal tes yang nantinya akan dijadikan sebagai data untuk dianalisis statistik.

Peneliti menggunakan teknik pengukuran hasil belajar dengan tes pilihan ganda yang terdiri dari 60 soal. Instrument tes digunakan dapat mencapai dari tujuan pembelajaran. Instrumen tes nantinya akan diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengkurasi mana soal yang layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

### **3.9 Bahan dan Materi**

Bahan dan materi yang dikembangkan dalam Abacre HMS dilakukan dengan menyesuaikan tahap pembelajaran yang ada di sekolah tempat melakukan penelitian, Penelitian ini mengacu kepada kurikulum 2013 hal tersebut didasarkan kepada sekolah tempat penelitian yang masih menerapkan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 berfokus kepada pendekatan saintifik. Implementasi abacre memberikan materi dengan yang disesuaikan kepada pendekatan saintifik,. Dengan cara demikian, dipilih mata pelajaran front office materi reservasi memberdayakan Abacre HMS untuk membantu pembelajaran dikelas maupun praktik yang di dalamnya memuat materi penanganan dan memproses reservasi. Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi dasar (KD) materi ini ditinjau dari program pendidikan tahun 2013 (Permendikbud No. 69 Tahun 2013).

#### a) Kompetensi Inti 3

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab



fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

b) Kompetensi Dasar 3.10

Mendeskrripsikan peranan, ruang lingkup reservasi.

c) Kompetensi Inti 4

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

d) Kompetensi Dasar 4.10

Menggali seksi reservasi.

Materi reservasi memiliki aspek pengetahuan serta kemampuan-kemampuan mendasar yang berhubungan dengan keterampilan seorang petugas reservasi yang diantaranya, keterampilan menyajikan data dan fakta tentang kondisi yang dihadapi saat menangani reservasi tamu hotel melalui narasi, informasi, gambar, memproses reservasi, dan menjelaskan peranan ruang lingkup seksi reservasi.

### **3.10 Alat dan Bahan yang Digunakan dalam Penelitian**

#### **3.10.1 Alat dalam kegiatan eksperimen**

Alat dan bahan yang dimaksudkan adalah alat dan bahan yang digunakan pada saat eksperimen yang dilakukan di sekolah. Adapun alat yang digunakan dalam eksperimen mencakup:

1. Laptop/Komputer

Dalam pembuatan media pembelajaran, laptop digunakan untuk menyimpan, menganalisis, dan menampilkan data sesuai dengan kebutuhan atau situasi yang dihadapi. Selain itu, laptop juga digunakan untuk mengoperasikan media Abacre HMS yang akan digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.

2. Infocus projector

Digunakan untuk menampilkan/memproyeksikan gambar visual dari media pembelajaran Abacre HMS di kelas.

### 3.10.2 Instrumen dalam kegiatan eksperimen

Tujuan penelitian ini mencoba untuk mengetahui hasil belajar front office berdasarkan media sistem hotel. Untuk mendapatkan data penelitian perlu ada instrumen sebagai alat pengukur dan pengumpul data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah beberapa instrumen termasuk alat penyertanya, diantaranya adalah sebagai berikut

a. Tes

Tes, dalam penelitian ini terdiri dari 60 soal pilihan ganda, digunakan untuk mengumpulkan data dan mengukur hasil belajar siswa setelah belajar. Selanjutnya sesuai kebutuhan penelitian atau tes akan diuji baik sebelum dan setelah perlakuan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. materi yang dimuat adalah mengenai reservation section front office. Pembuatan soal didasarkan kepada indikator hasil belajar menurut (Ricardo & Meilani, 2017) yaitu memuat kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk menentukan kelayakan soal, seorang guru front office di SMK Bahagia Bandung akan diminta untuk melihat kesesuaian soal, dan jika kurang sesuai menurut guru maka soal akan di evaluasi.

b. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang mencakup semua peristiwa yang berkaitan dengan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, serta apa yang mereka lihat, dengar, dan pikirkan selama penjelajahan. Tujuan catatan lapangan adalah untuk mengumpulkan informasi.

c. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) digunakan untuk panduan belajar di kelas dengan menyelesaikan masalah yang harus diselesaikan secara berkelompok. bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan strategi pemecahan masalah.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk menunjukkan suatu gerakan penelitian berupa foto. Dokumentasi digunakan sebagai informasi pendukung dalam penelitian.

Perangkat yang dipilih untuk pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah soal tes. Instrumen tes digunakan untuk menilai hasil belajar siswa (alias prestasi belajar) yang dicapai melalui penggunaan Abacre Hotel Management System dalam kegiatan pembelajaran (Arikunto Suharsimi, 2011).

### 3.10.3 Instrumen penilaian hasil belajar

Dalam evaluasi pendidikan tes adalah prosedur dalam mengukur penilaian pada bidang pendidikan (Febriana, 2019). Soal tes digunakan untuk mengambil data secara spesifik. Tes digunakan untuk menilai kemampuan penalaran siswa terkait materi pelajaran yang telah diperoleh setelah pembelajaran selesai. Tes pilihan ganda adalah instrumen yang digunakan untuk tujuan ini. Hal-hal yang ditanyakan dalam instrumen ini dibuat berdasarkan materi *front office* bahasan *reservation section*.

Instrumen tes berupa 60 soal pilihan ganda yang akan dievaluasi kelayakannya melalui uji validitas dan reliabilitas. Pertanyaan-pertanyaan dalam akan dikategorikan sebagai mudah, sedang, atau sulit berdasarkan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, atau evaluasinya. Tingkat kesukaran dan daya pembeda peneliti gunakan sebagai pendukung dari validitas dan reliabilitas untuk menentukan kelayakan soal.

## 3.11 Prosedur Pengumpulan dan Pengambilan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap pengembangan media pembelajaran dan tahap pengujian. Data yang dikumpulkan selama tahap pengembangan aplikasi disesuaikan dengan permintaan atau kebutuhan rencana pendidikan. Pada tahap pengujian aplikasi, data dikumpulkan menggunakan instrumen pengujian

### 3.11.1 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data untuk Pengembangan Abacre HMS

Dalam pengembangan software Abacre HMS sebagai media yang akan digunakan dalam pembelajaran, peneliti terlebih dahulu melakukan penyesuaian antara Abacre HMS dengan materi reservasi yang di terapkan di sekolah. Selanjutnya peneliti membuat akun vendor hotel baru di opensource abacre.net dan memasukan database secara manual disesuaikan pada materi yang ada di buku

sumber. Dalam pengembangan Abacre HMS sebagai media pembelajaran peneliti juga memperoleh data sekunder dari Data sekunder diperoleh dari jurnal dan buku terkait berupa informasi tentang proses *handling reservation*, baik berupa gambar dan vidio penjelasan.

Untuk membangun basis data aplikasi Abacre HMS digunakan sumber dari buku pelajaran yang di gunakan di SMK Bahagia Kekuatan utama dari Abacre HMS terletak pada basis datanya. Oleh karena itu, perancangan dan pengembangan basis data harus dilakukan dengan sangat teliti dan maksimal agar sesuai dengan kebutuhan yang ada. Dasar pengembangan data pada materi pembelajaran ini adalah kurikulum 2013, sehingga konten yang dibuat dan ditampilkan tersebut menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan aplikasi agar dibuat sesuai dengan aturan yang ada pada kurikulum 2013.

Data yang berskala nasional banyak menggunakan data sekunder dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Sementara untuk data yang bersifat lokal banyak menggunakan data primer. Data primer diperoleh langsung dari lapangan seperti foto dan vidio yang dibutuhkan sesuai dengan bahan materi. Sistem pengumpulan informasi tersebut adalah:

1. Mengenali kebutuhan rencana pendidikan
2. Memutuskan konten kumpulan data yang akan dibuat
3. Menyelidiki keberadaan informasi opsional yang diperlukan
4. Mengumpulkan informasi opsional dari eksplorasi terkait di masa lalu
5. Mengumpulkan informasi penting di lapangan
6. Mengumpulkan dan memilih informasi penting
7. Memasukkan informasi ke dalam media Abacre HMS

### **3.11.2 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data untuk Uji Coba media Abacre HMS**

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini pada dasarnya terdapat beberapa tahap. Adapun tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

#### **a. Tahap Persiapan**

Sebelum pengumpulan data peneliti melakukan observasi terhadap masalah pembelajaran front office di sekolah sebagai latar belakang penelitian. Selanjutnya

meminta persetujuan pihak sekolah untuk melakukan penelitian melalui surat izin resmi dari kampus untuk melaksanakan penelitian, setelah pihak sekolah memberikan izin kemudian peneliti melakukan koordinasi kepada guru sekaligus kaprodi program keahlian perhotelan terkait bagaimana skema penelitian yang akan dilakukan. Setelah itu peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut

### 1) Penyusunan Instrumen penelitian

#### a) Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran yang dimaksud adalah rencana pelaksanaan pembelajaran, RPP digunakan karena merujuk kepada kurikulum yang digunakan disekolah yaitu kurikulum 2013 adapun fungsinya adalah untuk memandu kegiatan pembelajaran

#### b) Instrumen Pengumpul Data Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah perangkat yang dipilih dan digunakan oleh analis memperoleh data penelitian (Arikunto Suharsimi 2011). Sejalan dengan tujuan penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh media pembelajaran Abacre Hotel Management System terhadap hasil belajar siswa, jadi instrumen yang digunakan adalah instrumen tes. Penggunaan instrumen tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang diperoleh siswa setelah melibatkan Abacre HM sebagai media pembelajaran dalam latihan pembelajaran. Adapun jenis tes yang digunakan yaitu adalah melalui pertanyaan-pertanyaan keputusan yang berbeda (pilihan ganda).

#### c) Pengembangan Alat Evaluasi Tes

Skala Hasil belajar yang digunakan merujuk pada aspek menurut (Ricardo & Meilani, 2017) ada tiga bagian:

1. Ranah kognitif, berkaitan kepada aspek intelektual dengan indikator pencapaiannya siswa mampu memahami materi pembelajaran melalui media pembelajaran
2. Ranah afektif, berhubungan dengan sikap dengan indikator pencapaiannya yaitu siswa mampumampu memperlihatkan sikap dan nilai sesuai dengan materi

3. Ranah psikomotorik, berhubungan dengan keterampilan, dengan indikator pencapaian yaitu siswa memiliki keterampilan dalam mengaplikasikan materi

Instrumen pengukur hasil belajar siswa dilakukan dengan pemberian 60 soal pilihan ganda terkait materi pembelajaran proses checkin dan checkout dengan menggunakan tingkat kesulitan soal C3 sampai hots serta observasi soal dilakukan bersama guru mata pelajaran terkait untuk memastikan soal sudah sesuai.

Hal-hal yang ditanyakan dalam instrumen ini dibuat berdasarkan kebutuhan penelitian atau sesuai aspek yang ada dalam variabel hasil belajar. Materi yang diujikan tentang proses penanganan reservasi di hotel. Selanjutnya kisi-kisi soal dibuat sebagai matriks distribusi soal yang didasarkan kepada materi pelajaran, fungsi dari kisi-kisi adalah sebagai panduan yang akan diacu dalam penulisan soal yang hendak disusun.

*Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen sebelum uji validitas*

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item	Jumlah
Hasil Belajar	Kognitif	Mampu memahami materi pembelajaran melalui media pembelajaran	1,3,5,8,9,11,13,14,16,17	10
		Mampu mendeskripsikan ruang lingkup materi pada media pembelajaran	19,24,26,28,31,32,33,34,38,39	10
	Afektif	Mampu memperlihatkan sikap dan nilai sesuai dengan materi	6,7,22,23,27,29,30,35,36,37	10
		Memperlihatkan keyakinan terhadap pemahaman yang didapatkan	2,4,10,15,18,21,40,43,46,51	10
	Psikomotor	Memiliki keterampilan dalam mengaplikasikan materi	12,20,25,44,45,52,53,54,59,60	10
		Memahami suatu peristiwa dengan pengembangan keterampilan praktik	41,42,47,48,49,50,55,56,57,58	10

## 2) Uji Validitas dan Reliabilitas

### a) Validitas

Instrumen soal terlebih dahulu perlu diuji validitas dan reliabilitasnya, (Sugiyono, 2014). Hal ini dilakukan untuk mengukur kelayakan suatu instrumen. Sedangkan menurut (Widoyoko, 2012) menyatakan bahwa

validitas terkait dengan sah dan kesesuaian alat ukur untuk mengukur variabel, suatu instrumen dinilai valid apabila dapat menjalankan fungsinya dengan tepat yaitu, bisa mengukur sesuai dengan apa yang hendak diukur.

Validitas adalah aspek penting dalam mengevaluasi kualitas instrumen pengukuran yang merujuk pada kemampuan instrumen tersebut untuk mengukur konsep yang ada dalam suatu teori dengan akurat. Dalam pengembangan instrumen untuk mengukur hasil belajar.

*Tabel 3.5 Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi*

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

b) Reliabilitas

Uji Reliabilitas berfungsi untuk menguji Tingkat konsistensi dari instrument yang telah dibuat didasarkan kepada indikator yang ada di dalamnya. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika telah diuji pada waktu yang berbeda tapi memberikan hasil yang sama.

Reliabilitas ditunjukkan dengan koefisien ketergantungan, khususnya 0,00 - 1,00. Instrumen yang kualitasnya reliabel adalah yang memiliki nilai ketergantungan mendekati nilai 1,00 (Azwar, 2006). Adapun minimal suatu instrument dikatakan reliabel adalah jika mempunyai nilai koefisien alpha 0,7. Alfa yang layak dijadikan acuan adalah alfa Cronbach. Nilai alpha didasarkan kepada nilai Cronbach's alpha.

c) Uji Coba Instrumen

Sekolah tempat penelitian berbeda dengan sekolah tempat uji coba. Di SMKN 1 Cisarua, Kabupaten Bandung, uji coba dilaksanakan di satu kelas, yaitu kelas X Perhotelan 3. Alat yang digunakan adalah soal ujian pilihan ganda dengan 60 butir soal. Uji coba ini diikuti oleh 31 siswa dari

kelas X Perhotelan 3 dan berlangsung selama 120 menit. Jumlah siswa yang berpartisipasi sebanding dengan jumlah instrumen yang bisa diolah dan dianalisis. Para siswa mengisi semua instrumen secara lengkap, sehingga mereka dapat mengolah dan menganalisisnya. Validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda instrumen dianalisis menggunakan program SPSS.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahapan ini peneliti akan melakukan pengarahan terhadap peserta didik terkait cara kerja dan penggunaan media pembelajaran Abacre HMS yang akan digunakan, membagi peserta didik ke dua ruang kelas yang telah ditentukan melalui sampel sesuai dengan pembagaaian kelas kontrol dan kelas eksperimen serta uji coba media pembelajaran Abacre HMS atau implementasi media pembelajaran dengan kegiatan yaitu pretest, pelaksanaan pembelajaran, lalu posttest. Gambaran tentang masing-masing aktivitas tersebut adalah sebagai berikut.

##### 1) Pre-test

Pre-test dilakukan untuk memperoleh gambaran awal kondisi peserta didik terkait hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran Abacre HMS dan. Kegiatan pretest dilaksanakan di kelompok eksperimen yaitu X perhotelan 1 dan kelompok kontrol yaitu X perhotelan 2.

##### 2) Pelaksanaan perlakuan (*treatment*)

Pelaksanaan perlakuan dilaksanakan setelah pretest. Perlakuan berbeda diterapkan pada proses pembelajaran yaitu kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran aplikasi Abacre HMS sedangkan pada kelompok kontrol, proses pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran konvensional.

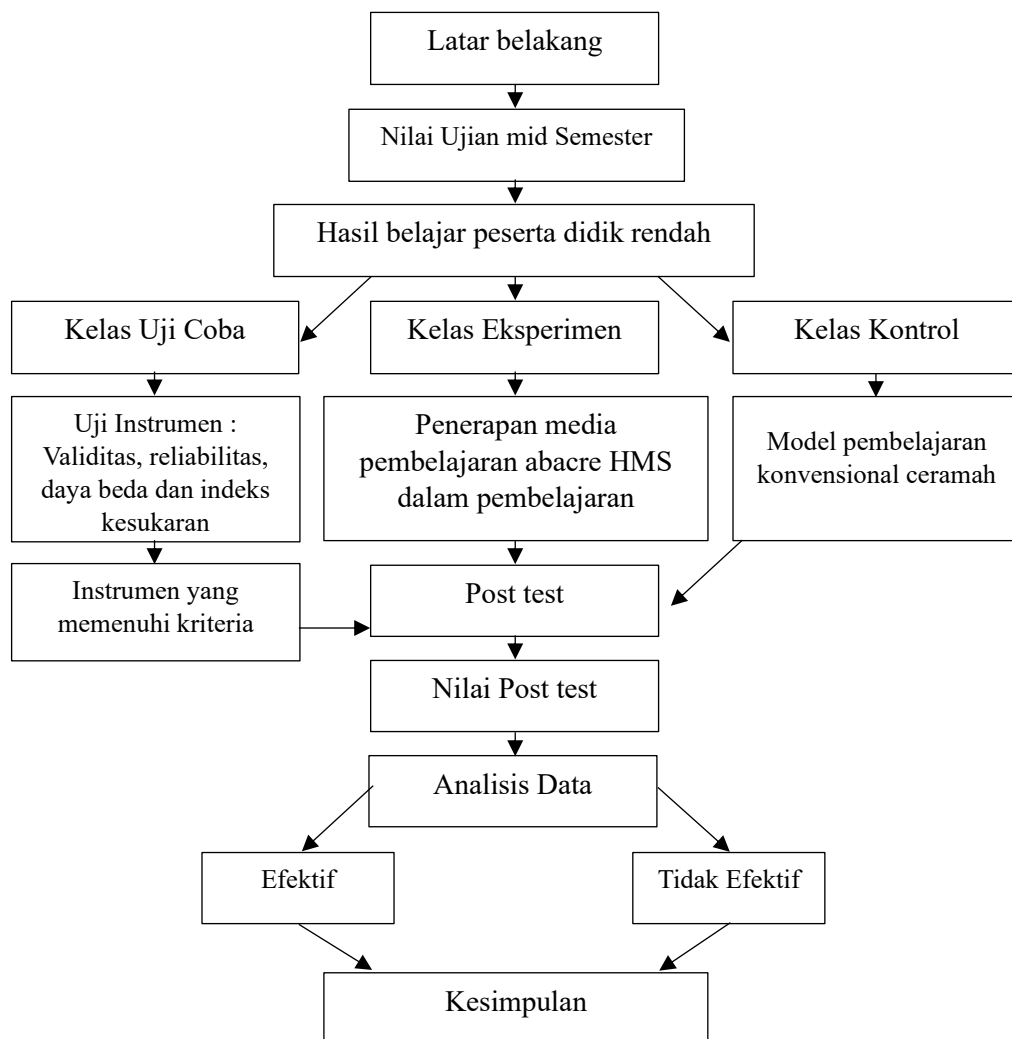
##### 3) Post-test

Post-test dilaksanakan dengan menyebarkan soal test yang sama ketika tahap awal. Post-test berfungsi untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa setelah intervensi perlakuan pada pembelajaran.

##### 4) Evaluasi pembelajaran



Selain mengukur hasil belajar, sesuai dengan rumusan masalah, pengukuran juga dilakukan terhadap hasil belajar. Peneliti menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa test, terdiri atas 37 soal pilihan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok guna menilai manfaat pembelajaran yang dibantu oleh aplikasi Abacre HMS.



Gambar 3.6 Flow Chart Alur Penelitian

### 3.12 Teknik Analisis Data

#### 3.12.1 Analisis Pengembangan Abacre HMS

Analisis pengembangan media pembelajaran Abacre HMS dapat dilakukan dengan mengemas software hotel system menjadi media pembelajaran sesuai

karakteristik dan materi pembelajaran yang ada. Jendela yang dikembangkan dalam media abacre hanya terdiri atas yang berhubungan dengan materi reservasi. Pengembangan aplikasi Abacre HMS dilakukan dengan menentukan fitur apa saja Abacre HMS yang relevan untuk mendukung proses pada materi pembelajaran materi reservasi. *Software* ini menyediakan hotel system sesuai dengan kondisi asli di industri perhotelan selain itu dapat diakses dengan mudah karena merupakan *open source*.

### 3.12.2 Analisis Pre-Eksperimen

Sebelum memberikan tes pretest dan posttest kepada sampel, peneliti terlebih dahulu memastikan bahwa tes tersebut valid, reliabel, memiliki tingkat kesulitan yang sesuai, dan memiliki daya pembeda yang baik. Untuk mengolah data tes tersebut, digunakan perangkat lunak statistik yakni SPSS for windows, dengan ketentuan rumus:

#### 1) Validitas Butir Soal

Validitas adalah aspek penting dalam mengevaluasi kualitas instrument. Validitas merupakan pengukuran yang merujuk pada kemampuan instrumen tersebut untuk mengukur konsep yang ada dalam suatu teori dengan akurat. Formula menentukan validitas yakni rumus Product Moment (Arikunto, 2014):

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

#### 2) Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas tes dilakukan dengan menguji soal satu kali kepada peserta didik, selanjutnya data yang diperoleh akan dianalisis dengan rumus cronbach alpha menggunakan alat SPSS for windows. Tes memiliki mutu yang tinggi jika jika memiliki reliabilitas yang tinggi pula, hal tersebut dapat ditafsirkan sebagai tes dapat diandalkan dalam pengumpulan data (Arikunto, 2014). Uji Reliabilitas berfungsi untuk menguji tingkat konsistensi dari instrument yang telah dibuat didasarkan kepada indikator yang ada di dalamnya. Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika telah diuji pada waktu yang berbeda tapi memberikan hasil yang sama

Dalam menguji reliabilitas tes peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS V26. Dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha:

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Setelah diperoleh M, kemudian harga ri dapat dihitung dengan rumus:

$$ri = \frac{k}{(k-1)} \left( 1 - \frac{M(k-M)}{K.St2} \right)$$

### 3) Tingkat Kesukaran Butir Soal

Indeks kesukaran, , menunjukkan sejauh mana sebuah soal dianggap sulit atau mudah. Berikut adalah rumus yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran tersebut: (Arikunto Suharsimi, 2011):

$$P \frac{B}{JS}$$

### 4) Daya Pembeda

Daya pembeda adalah rumus yang digunakan untuk mengukur perbedaan tingkat kemampuan antara siswa dalam kelompok atas dan kelompok bawah, dengan formula sebagai berikut

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

### 5) Penentuan butir soal

Dalam menentukan kriteria soal yang dapat digunakan, maka tidak cukup hanya dengan memiliki validitas yang baik, akan tetapi perlu aspek lain seperti memiliki reliabilitas, Tingkat kesukaran, dan daya pembeda yang baik pula. Kriteria penentuan butir soal dapat dirujuk kepada aturan (Zainul & Nasoetion, 2001).

Tabel 3.6 Kriteria Penentuan Butir Soal

Kategori	Penilaian
<b>Dipakai</b>	Apabila: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Validitas <math>\geq 0,40</math></li> <li>2. Daya Pembeda <math>\geq 0,40</math></li> <li>3. Tingkat kesukaran <math>0,25 \leq p \leq 0,80</math></li> </ol>
<b>Diperbaiki</b>	Apabila:

Kategori	Penilaian
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Daya pembeda <math>\geq 0,40</math> tingkat kesukarannya <math>p &lt; 0,25</math> atau <math>p &gt; 0,80</math> tetapi validitasnya <math>\geq 0,40</math></li> <li>2. Daya pembeda <math>\leq 0,40</math> tingkat kesukarannya <math>0,25 \leq p \leq 0,80</math> tetapi validitasnya <math>\geq 0,40</math></li> <li>3. Daya pembeda <math>&lt; 0,40</math> tingkat kesukaran <math>0,25 \leq p \leq 0,80</math> tetapi Validitas antara 0,20 sampai 0,40</li> </ol>
Dibuang	Apabila: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Daya pembeda <math>&lt; 0,40</math> dan ada tingkat kesukaran <math>p &lt; 0,25</math> atau <math>p &gt; 0,80</math></li> <li>2. Validitas <math>&lt; 0,20</math></li> <li>3. Daya pembeda <math>&lt; 0,40</math> dan validitas <math>&lt; 0,40</math></li> </ol>

### 3.12.3 Analisis Instrumen Penelitian

Sebagai alat pengumpul data, kualitas instrumen sangat penting, sehingga perlu dilakukan analisis untuk mengukur kualitasnya. Penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda. Instrumen diuji coba pada kelas yang tidak termasuk dalam sampel penelitian, uji dilakukan di Di SMKN 1 Cisarua, 31 siswa dari kelas XI Perhotelan 3 dilakukan satu kali uji coba.

#### a. Validitas

Hasil analisis pertama adalah mengenai validitas soal, uji validitas soal dianalisis melalui perangkat lunak SPSS. Berikut ini adalah hasil perhitungan validitas dari setiap butir soal.

Tabel 3.7 Hasil Validitas Butir Soal

No Butir soal	Korelasi	Indeks Validitas
1	.569**	Valid
2	0.065	Tidak Valid
3	.508**	Valid
4	0.094	Tidak Valid
5	0.113	Tidak Valid
6	0.332	Tidak Valid
7	.508**	Valid
8	.616**	Valid
9	.647**	Valid
10	0.243	Tidak Valid
11	0.284	Tidak Valid
12	.539**	Valid

No Butir soal	Korelasi	Indeks Validitas
13	0.350	Tidak Valid
14	0.215	Tidak Valid
15	.372*	Valid
16	-0.155	Tidak Valid
17	0.126	Tidak Valid
18	.469**	Valid
19	.583**	Valid
20	.438*	Valid
21	.567**	Valid
22	.489**	Valid
23	.560**	Valid
24	.500**	Valid
25	.550**	Valid
26	.558**	Valid
27	.710**	Valid
28	.423*	Valid
29	.740**	Valid
30	.460**	Valid
31	0.188	Tidak Valid
32	.604**	Valid
33	0.284	Tidak Valid
34	.504**	Valid
35	0.008	Tidak Valid
36	.754**	Valid
37	.418*	Valid
38	.573**	Valid
39	0.278	Tidak Valid
40	.677**	Valid
41	.598**	Valid
42	.556**	Valid
43	0.325	Tidak Valid
44	.674**	Valid
45	.537**	Valid
46	0.176	Tidak Valid
47	.658**	Valid
48	0.326	Tidak Valid
49	0.319	Tidak Valid
50	0.285	Tidak Valid
51	.611**	Valid
52	0.262	Tidak Valid
53	-0.217	Tidak Valid

No Butir soal	Korelasi	Indeks Validitas
54	0.313	Tidak Valid
55	0.303	Tidak Valid
56	.463**	Valid
57	.607**	Valid
58	.648**	Valid
59	.367*	Valid
60	.613**	Valid

*Sumber: Diolah Peneliti (2024)*

Berdasarkan tabel 3.8 terdefinisi bahwa 37 butir soal valid dan 23 soal tidak valid. Adapun sebaran hasil validitas dan bagaimana kategori interpretasi nya adalah sebagai berikut.

*Tabel 3.8 Sebaran Kategori Validitas Soal*

Kategori Validitas	Skor Indeks	Jumlah Soal	Sebaran Soal Berdasarkan Validitas
Sangat Rendah	0,00 – 0,199	9	2,4,5,16,17,31,35,46,53
Rendah	0,20 – 0,399	16	6,10,11,13,14,15,33,39,43,48,49,50,52,54,55,59
Sedang	0,40 – 0,599	22	1,3,7,12,18,19,20,21,22,23,24,25,26,28,30,34,37,38,41,42,45,56,
Tinggi	0,60 – 0,799	13	8,9,27,29,32,36,40,44,47,51,57,58,60
Sangat Tinggi	0,80 – 1,00	-	-

*Sumber: Diolah oleh peneliti (2024)*

Berdasarkan tabel 3.8 maka diketahui 9 butir soal berada pada kategori validitas “sangat rendah”, 16 butir soal berada pada kategori validitas “rendah”, 22 butir soal berada pada kategori validitas “sedang”, dan 13 butir soal berada pada kategori “tinggi”.

## **b. Reliabilitas**

Dalam menguji reliabilitas tes peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS V26. Dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha. Adapun hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.925	.921	60

Berdasarkan teori (Ghozali Imam, 2016) yang mengatakan bahwa suatu variabel dikatakan reliabel apabila memiliki Alpha Cronbach  $> 0.70$ . Diketahui Alpha Cronbach hitung dari penelitian ini adalah 0.941. berdasarkan hasil tersebut maka dapat ditafsirkan soal tes sudah reliabel.

### c. Tingkat Kesukaran

Hasil analisis Tingkat kesukaran dalam penelitian ini di analisis menggunakan perangkat lunak SPSS. Adapun rincian dari Tingkat kesukaran setiap butir soalnya adalah sebagai berikut.

*Tabel 3.9 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal*

No Soal	N		Indeks Kesukaran	Tafsiran
	valid	Missing		
Soal_1	31	0	0.68	Mudah
Soal_2	31	0	0.87	Sangat Mudah
Soal_3	31	0	0.35	Sukar
Soal_4	31	0	0.10	Sangat Sukar
Soal_5	31	0	0.19	Sangat Sukar
Soal_6	31	0	0.58	Sedang
Soal_7	31	0	0.74	Mudah
Soal_8	31	0	0.58	Sedang
Soal_9	31	0	0.61	Mudah
Soal_10	31	0	0.10	Sangat Sukar
Soal_11	31	0	0.52	Sedang
Soal_12	31	0	0.39	Sukar
Soal_13	31	0	0.84	Sangat Mudah
Soal_14	31	0	0.35	Sukar
Soal_15	31	0	0.52	Sedang
Soal_16	31	0	0.13	Sangat Sukar
Soal_17	31	0	0.84	Sangat Mudah
Soal_18	31	0	0.65	Mudah
Soal_19	31	0	0.74	Mudah
Soal_20	31	0	0.52	Sedang
Soal_21	31	0	0.65	Mudah

No Soal	N		Indeks Kesukaran	Tafsiran
	valid	Missing		
Soal_22	31	0	0.71	Mudah
Soal_23	31	0	0.42	Sedang
Soal_24	31	0	0.45	Sedang
Soal_25	31	0	0.45	Sedang
Soal_26	31	0	0.77	Mudah
Soal_27	31	0	0.68	Mudah
Soal_28	31	0	0.81	Sangat Mudah
Soal_29	31	0	0.65	Mudah
Soal_30	31	0	0.39	Sukar
Soal_31	31	0	0.65	Mudah
Soal_32	31	0	0.68	Mudah
Soal_33	31	0	0.81	Sangat Mudah
Soal_34	31	0	0.65	Mudah
Soal_35	31	0	0.29	Sukar
Soal_36	31	0	0.45	Sedang
Soal_37	31	0	0.55	Sedang
Soal_38	31	0	0.32	Sukar
Soal_39	31	0	0.16	Sangat Sukar
Soal_40	31	0	0.45	Sedang
Soal_41	31	0	0.71	Mudah
Soal_42	31	0	0.39	Sukar
Soal_43	31	0	0.74	Mudah
Soal_44	31	0	0.48	Sedang
Soal_45	31	0	0.52	Sedang
Soal_46	31	0	0.90	Sangat Mudah
Soal_47	31	0	0.48	Sedang
Soal_48	31	0	0.65	Mudah
Soal_49	31	0	0.74	Mudah
Soal_50	31	0	0.26	Sukar
Soal_51	31	0	0.35	Sukar
Soal_52	31	0	0.65	Mudah
Soal_53	31	0	0.52	Sedang
Soal_54	31	0	0.55	Sedang
Soal_55	31	0	0.26	Sukar
Soal_56	31	0	0.84	Sangat Mudah
Soal_57	31	0	0.65	Mudah
Soal_58	31	0	0.65	Mudah
Soal_59	31	0	0.77	Mudah
Soal_60	31	0	0.61	Mudah

*Sumber: diolah oleh peneliti (2024)*



Sebaran analisis kesukaran pada tiap butir soal beserta kategorinya dapat dilihat selengkapnya pada tabel 3.11.

*Tabel 3.10 Sebaran Kategori Tingkat Kesukaran Soal*

Kategori	Skor Indeks Kesukaran	Jumlah Soal	Sebaran Butir Soal
Sangat Mudah	0,80-1,00	7	2,13,17,28,33,46,56
Mudah	0,60-0,80	22	1,7,9,18,19,21,22,26,27,29,31,32,34,41,43,48,49,52,57,58,59,60
Sedang	0,40-0,60	16	6,8,11,15,20,23,24,25,36,37,40,44,45,47,53,54
Sukar	0,20-0,40	10	3,12,14,30,35,38,42,50,51,55
Sangat Sukar	0,00-0,20	5	4,5,10,16,39

*Sumber: Diolah oleh peneliti (2024)*

#### d. Daya Pembeda

Analisis daya pembeda soal dilakukan dengan menggunakan program SPSS untuk mengumpulkan data dan digunakan sebagai alat untuk menentukan apakah soal itu baik atau tidak.

*Tabel 3.11 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal*

Analisis Daya Pembeda Soal		
No Soal	Indeks Pembeda	Tafsiran
Soal_1	0.541	Baik
Soal_2	0.036	Rendah
Soal_3	0.477	Baik
Soal_4	0.069	Rendah
Soal_5	0.079	Rendah
Soal_6	0.294	Sedang
Soal_7	0.479	Baik
Soal_8	0.589	Baik
Soal_9	0.622	Baik
Soal_10	0.219	Sedang
Soal_11	0.244	Sedang
Soal_12	0.508	Baik
Soal_13	0.322	Sedang
Soal_14	0.175	Rendah
Soal_15	0.334	Sedang
Soal_16	-0.183	Rendah
Soal_17	0.095	Rendah

<b>Analisis Daya Pembeda Soal</b>		
<b>No Soal</b>	<b>Indeks Pembeda</b>	<b>Tafsiran</b>
Soal_18	0.437	Baik
Soal_19	0.558	Baik
Soal_20	0.402	Baik
Soal_21	0.538	Baik
Soal_22	0.459	Baik
Soal_23	0.530	Baik
Soal_24	0.467	Baik
Soal_25	0.519	Baik
Soal_26	0.532	Baik
Soal_27	0.690	Baik
Soal_28	0.395	Baik
Soal_29	0.720	Baik sekali
Soal_30	0.426	Baik
Soal_31	0.148	Rendah
Soal_32	0.578	Baik
Soal_33	0.253	Sedang
Soal_34	0.473	Baik
Soal_35	-0.031	Rendah
Soal_36	0.735	Baik sekali
Soal_37	0.382	Sedang
Soal_38	0.545	Baik
Soal_39	0.249	Sedang
Soal_40	0.653	Baik
Soal_41	0.572	Baik
Soal_42	0.526	Baik
Soal_43	0.291	Sedang
Soal_44	0.650	Baik
Soal_45	0.505	Baik
Soal_46	0.151	Sedang
Soal_47	0.632	Baik
Soal_48	0.288	Sedang
Soal_49	0.285	Sedang
Soal_50	0.250	Sedang
Soal_51	0.585	Baik
Soal_52	0.224	Sedang
Soal_53	-0.257	Rendah
Soal_54	0.274	Sedang
Soal_55	0.269	Sedang
Soal_56	0.437	Baik
Soal_57	0.581	Baik

Analisis Daya Pembeda Soal		
No Soal	Indeks Pembeda	Tafsiran
Soal_58	0.623	Baik
Soal_59	0.335	Sedang
Soal_60	0.586	Baik

Sumber: Diolah oleh peneliti (2024)

Sebaran analisis daya pembeda pada tiap butir soal beserta kategorinya dapat dilihat selengkapnya pada tabel 3.13

Tabel 3.12 Sebaran Kategori Daya Pembeda Soal

Kategori	Skor Indeks Pembeda	Jumlah Soal	Sebaran butir soal indeks berdasarkan pembeda
Rendah	0,00-0,20	9	2,4,5,14,16,17,31,35,53
Sedang	0,20-0,40	17	6,10,11,13,15,33,37,39,43,46,48,49,50,52,54,55,59
Baik	0,40-0,70	32	1,3,7,8,9,12,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,30,32,34,38,40,41,42,44,45,47,51,56,57,58,60
Baik Sekali	0,70-1,00	2	29,36

Sumber: diolah oleh peneliti (2024)

#### e. Penentuan Butir Soal

Penentuan butir soal didasarkan pada aturan (Zainul & Nasoetion, 2001) yang dapat dilihat pada tabel 3.7 dengan prasyarat butir soal harus memiliki validitas, reliabilitas, Tingkat kesukaran, dan daya pembeda yang baik untuk selanjutnya soal-soal dinyatakan layak digunakan. Adapun rangkuman analisis dan penentuan soal dapat dilihat pada tabel 3.14.

Tabel 3.13 Rangkuman analisis dan penentuan soal

No Soal	Validitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Tafsiran
Soal_1	.569**	0.541	0.68	Dipakai
Soal_2	0.065	0.036	0.87	Dibuang
Soal_3	.508**	0.477	0.35	Dipakai
Soal_4	0.094	0.069	0.10	Dibuang
Soal_5	0.113	0.079	0.19	Dibuang
Soal_6	0.332	0.294	0.58	Dibuang
Soal_7	.508**	0.479	0.74	Dipakai
Soal_8	.616**	0.589	0.58	Dipakai
Soal_9	.647**	0.622	0.61	Dipakai
Soal_10	0.243	0.219	0.10	Dibuang

Muhammad Maulana Sadewa, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN "ABACRE HOTEL MANAGEMENT SYSTEM" TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE POKOK BAHASAN RESERVASI DI KELAS X PERHOTELAN SMK BAHAGIA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No Soal	Validitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Tafsiran
Soal_11	0.284	0.244	0.52	Dibuang
Soal_12	.539**	0.508	0.39	Dipakai
Soal_13	0.350	0.322	0.84	Dibuang
Soal_14	0.215	0.175	0.35	Dibuang
Soal_15	.372*	0.334	0.52	Diperbaiki
Soal_16	-0.155	-0.183	0.13	Dibuang
Soal_17	0.126	0.095	0.84	Dibuang
Soal_18	.469**	0.437	0.65	Dipakai
Soal_19	.583**	0.558	0.74	Dipakai
Soal_20	.438*	0.402	0.52	Dipakai
Soal_21	.567**	0.538	0.65	Dipakai
Soal_22	.489**	0.459	0.71	Dipakai
Soal_23	.560**	0.530	0.42	Dipakai
Soal_24	.500**	0.467	0.45	Dipakai
Soal_25	.550**	0.519	0.45	Dipakai
Soal_26	.558**	0.532	0.77	Dipakai
Soal_27	.710**	0.690	0.68	Dipakai
Soal_28	.423*	0.395 (dibulatkan ke atas)	0.81	Diperbaiki
Soal_29	.740**	0.720	0.65	Dipakai
Soal_30	.460**	0.426	0.39	Dipakai
Soal_31	0.188	0.148	0.65	Dibuang
Soal_32	.604**	0.578	0.68	Dipakai
Soal_33	0.284	0.253	0.81	Dibuang
Soal_34	.504**	0.473	0.65	Dipakai
Soal_35	0.008	-0.031	0.29	Dibuang
Soal_36	.754**	0.735	0.45	Dipakai
Soal_37	.418*	0.382	0.55	Diperbaiki
Soal_38	.573**	0.545	0.32	Dipakai
Soal_39	0.278	0.249	0.16	Dibuang
Soal_40	.677**	0.653	0.45	Dipakai
Soal_41	.598**	0.572	0.71	Dipakai
Soal_42	.556**	0.526	0.39	Dipakai
Soal_43	0.325	0.291	0.74	Dibuang
Soal_44	.674**	0.650	0.48	Dipakai
Soal_45	.537**	0.505	0.52	Dipakai
Soal_46	0.176	0.151	0.90	Dibuang
Soal_47	.658**	0.632	0.48	Dipakai
Soal_48	0.326	0.288	0.65	Dibuang
Soal_49	0.319	0.285	0.74	Dibuang
Soal_50	0.285	0.250	0.26	Dibuang
Soal_51	.611**	0.585	0.35	Dipakai

Muhammad Maulana Sadewa, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN "ABACRE HOTEL MANAGEMENT SYSTEM" TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE POKOK BAHASAN RESERVASI DI KELAS X PERHOTELAN SMK BAHAGIA BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No Soal	Validitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Tafsiran
Soal_52	0.262	0.224	0.65	Dibuang
Soal_53	-0.217	-0.257	0.52	Dibuang
Soal_54	0.313	0.274	0.55	Dibuang
Soal_55	0.303	0.269	0.26	Dibuang
Soal_56	.463**	0.437	0.84	Diperbaiki
Soal_57	.607**	0.581	0.65	Dipakai
Soal_58	.648**	0.623	0.65	Dipakai
Soal_59	.367*	0.335	0.77	Diperbaiki
Soal_60	.613**	0.586	0.61	Dipakai

Sumber: Diolah oleh peneliti (2024)

Berdasarkan tabel 3.14 dapat didefinisikan bahwa 32 soal “dipakai”, 5 soal “diperbaiki” dan 25 soal “dibuang” untuk pengambilan data dilapangan. Pedoman penentuan kategori soal dipakai, diperbaiki, atau dibuang dapat dilihat pada tabel 3.7.

Setelah instrumen soal dikurasi maka didapatkan 37 soal yang layak digunakan, selanjutnya untuk kisi-kisi instrumen setelah melalui uji validitas dapat dilihat lebih rincinya pada tabel 3.15 di bawah ini.

Tabel 3.14 Kisi-kisi instrumen setelah uji Validitas

Variabel	Dimensi	Indikator	No Item	Jumlah
Hasil Belajar	Kognitif	Mampu memahami materi pembelajaran melalui media pembelajaran	1,2,4,9,12,14,15	7
		Mampu mendeskripsikan ruang lingkup materi pada media pembelajaran	16,21,22,25,23,35	6
	Afektif	Mampu memperlihatkan sikap dan nilai sesuai dengan materi	7,8,11,13,17,24	6
		Memperlihatkan keyakinan terhadap pemahaman yang didapatkan	26,27,28,29,32,33	6
	Psikomotor	Memiliki keterampilan dalam mengaplikasikan materi	3,6,10,20,30,36	6
		Memahami suatu peristiwa dengan pengembangan keterampilan praktik	5,18,19,31,34,37	6

### 3.12.4 Analisis Hasil Eksperimen

Untuk mengetahui apakah penggunaan Abacre HMS berdampak pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan analisis hasil eksperimen. Tujuan analisis ini adalah untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan dalam pembelajaran sebelum dan setelah penerapan media di kedua

Muhammad Maulana Sadewa, 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN “ABACRE HOTEL MANAGEMENT SYSTEM” TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (STUDI QUASI EKSPERIMEN PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE POKOK BAHASAN RESERVASI DI KELAS X PERHOTELAN SMK BAHAGIA BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kelas. Analisis statistik juga digunakan untuk mengukur signifikansi perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sesuai dengan tujuan penelitian..

Uji T digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi pengaruh perlakuan serta membandingkan pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, uji T juga diterapkan pada data gain untuk menilai perubahan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.. Sebelum itu, uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas varian, telah dilakukan. Kedua uji ini berfungsi untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan.

#### 1. Uji Normalitas

Data yang digunakan untuk menganalisis data harus memenuhi asumsi tertentu, salah satunya adalah apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk menentukan normalitas data, ada dua metode yang dapat digunakan, yaitu uji Kolmogorov-Smirnov Z dan Shapiro-Wilk. Hasil uji kemudian dibandingkan dengan angka 0,05. Jika hasil uji lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), maka distribusi data dianggap normal, sebaliknya jika lebih kecil, distribusi data dianggap tidak normal.

#### 2. Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan melalui Tes Levene. Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan homogen atau heterogen. Hasil perhitungan dengan Tes Levene kemudian dibandingkan dengan nilai  $p > 0,05$ . Jika  $p > 0,05$ , maka data dianggap homogen.

#### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk hasil belajar menggunakan Uji T test. Analisis dilakukan untuk melihat pengaruh perlakuan (abacre hms) terhadap hasil belajar. Sementara itu, untuk melihat perbedaan efektifitas pembelajaran antara kedua kelas.

### 3.13 Analisis Hasil

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan referensi media pembelajaran berbasis *hotel management system* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran perhotelan di SMK jurusan perhotelan. Hal tersebut setelah melihat dengan melihat

hasil analisis penelitian ini terkait seberapa signifikan pengaruh media pembelajaran abacre hotel management system terhadap hasil belajar peserta didik yang nantinya akan dijelaskan pada uji hipotesis pada bab empat penelitian ini.

### **3.14 Diskusi Teori dan Temuan Penelitian**

Diskusi teori merupakan proses di mana hasil penelitian dianalisis dan diinterpretasikan dengan menggunakan dasar-dasar teori yang relevan. Pada tahap ini, peneliti mengaitkan temuan empiris yang diperoleh dari data dengan teori-teori yang ada dalam literatur yang terkait. Tujuan dari diskusi teori dan temuan penelitian adalah untuk menjelaskan makna dari hasil penelitian, menginterpretasikan implikasi temuan tersebut dalam konteks teori yang ada, dan menghubungkannya dengan kontribusi penelitian terhadap bidang studi yang bersangkutan. Diskusi ini juga mencakup perbandingan hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya serta membahas relevansi, kecenderungan, atau perbedaan yang ditemukan dalam penelitian tersebut.

Hasil penelitian terdahulu menghasilkan sejumlah temuan yang tidak seluruhnya selaras. Kebanyakan temuan menunjukkan bahwa penelitian terdahulu masih cenderung kepada studi teoritis, uji kelayakan dan pengembangan aplikasi media *hotel management system*, sehingga penelitian ini menjadi pembeda dengan melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Hasil temuan dalam penelitian ini akan menjadi salah satu bagian dari pemanfaatan aplikasi *hotel management system* dalam bidang pendidikan terutama di bidang perhotelan.